**Игра – соревнование «В мире животных» по окружающему миру**

**(для учащихся 2 – 4 классов)**

В статье в игровой и занимательной форме даны методические рекомендации для проведения игр и конкурсов по окружающему миру. Основная задача этой работы – не только закрепление пройденного материала в школе и расширение кругозора учащихся, но и развитие познавательного интереса у школьников к жизни животных, к природе.

Представленная разработка может быть использована учителями начальных классов для подготовки внеклассных мероприятий по окружающему миру.

 Перед началом игры – соревнования нужно разделить класс на 2 равные по количеству учащихся команды. Можно дать командам названия. Игра состоит из 7 этапов.

 Ведущий: Ребята, сегодня мы с вами поиграем в игру – соревнование, кото-рая называется « В мире животных». Но когда говорят о животных, то многие представляют себе только зверей. А животные – это не только звери. Это ещё и птицы, и насекомые, и рыбы, и паукообразные, и многие другие представители животного мира.[1] На нашей сегодняшней игре нам предстоит выяснить, какая команда больше и лучше знает о мире животных.

 Итак, мы начинаем нашу игру, которая будет состоять из 7 этапов.

1 этап. Игра «Найди зверя, птицу, насекомое, рыбу».

На электронной доске появляются слова:

1. Астрономия 10. Каркас
2. Атеист 11. Комета
3. Банка 12. Кожух
4. Багаж 13. Мускулы
5. Волна 14. Осада
6. Дудочка 15. Оттенок
7. Зонтик 16. Пион
8. Кино 17. Садовод
9. Колосья 18. Салон

 Ребята, из букв, составляющих слово, вы должны сложить названия зверей, птиц, насекомых, рыб. За каждый правильный ответ команда получит по 1 баллу.

1

Игровое время – 10 минут.

Ответы:

1. Сом 10. Рак
2. Аист 11. Кот
3. Кабан 12. Жук
4. Жаба 13. Мул
5. Вол 14. Оса
6. Удод 15. Енот
7. Кит 16. Пони
8. Кони 17. Овод
9. Лось 18. Слон

2 этап. Викторина «Мир животных».

Ведущий: Ребята, а сейчас начинается 2 этап игры. Я буду задавать вам вопросы зоологической викторины «Мир животных», а вы должны дать правильный ответ на вопрос. За каждый верный ответ команда получает 1балл.

1. Назовите птиц, которые не умеют летать, но зато плавают не хуже рыб. (пингвины)
2. Как называют дикую свинью? (кабан)
3. Как называется древесная лягушка, обитающая в тропических лесах? (квакша)
4. Какую птицу называют лесным доктором? (дятла)
5. Кто из животных строит домики – хатки? (бобры)
6. Назовите опаснейшего вредителя картофеля. (колорадский жук)
7. Голос какой птички сравнивают со звуком флейты? (иволга)
8. У какого животного длинный плоский хвост, мешающий передвижению на суше, а в воде служит прекрасным рулём? (у выдры)
9. Назовите самую маленькую птичку на земле. (колибри)
10. У кого уши на ногах? (у кузнечика)
11. Какая птица не обзаводится семьёй, не вьёт гнёзда, а подкладывает свои яйца в чужие гнёзда? (кукушка)
12. Какая птица выводит птенцов зимой? (клёст)
13. Какая рыба названа именем человека? (Карп)

3 этап. Подвижная игра «Запомни животных».

Соревнующиеся команды становятся в общий круг и каждый из играющих называет какую – нибудь птицу, зверя, рыбу или насекомое. (Повторений названий животных быть не должно).

Водящий, который находится в центре круга, старается запомнить, как можно больше названий животных, названных ему ребятами, а затем сам называет два или три запомнившихся ему слова.

Названные «животные» должны быстро поменяться местами. Водящий же старается занять одно из освободившихся мест. Тот, кто останется без места, становится водящим, а прежний водящий, не успевший встать на свободное

2

место, выбывает из игры. Круг становится на одного человека меньше.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется 4 человека, которые получают для своей команды по 2 балла.

Игровое время – 10 минут.

4 этап. Загадки.

Ведущий: Ребята, а сейчас я буду загадывать вам загадки, а вы постарай-тесь их отгадать. Тот участник игры, который отгадает загадку правильно, добавит своей команде 1 балл.

1. То рыжая, то серая, а названьем белая.

(белка)

1. Перепончатые лапки

То ли лапки, то ли тапки,

Сам он крупный, белый,

Рыболов умелый.

(альбатрос)

1. В воде искупался,

А сух остался.

(гусь)

1. По горам, по долам,

Ходит шуба, да кафтан.

(овца)

1. Сероспинный, красногрудый –

В зимних рощах обитает,

Не боится он простуды,

С первым снегом прилетает.

 (снегирь)

1. С бородой, а не старик,

С рогами, а не бык,

Доят, а не корова,

Лыки дерёт,

А лаптей не плетёт.

(коза)

1. Днём спит,

А ночью летает,

Прохожих пугает.

(сова)

1. Он в самом омуте живёт –

Хозяин глубины,

Имеет он огромный рот,

А глазки чуть видны.

(сом)

1. Кто в лесу без топоров

3

Строит избу без углов?

(муравьи)

1. Не по рыбам,

А сети расставляет.

(паук)

1. Сер, да не волк,

Длинноух, да не заяц,

С копытами, да не лошадь.

(осёл)

1. Не зверь, не птица,

Носок, как спица.

Летит – кричит,

Сядет – молчит.

(комар)

1. Волосата, зелена,

В листьях прячется она.

Хоть и много ножек,

Бегать всё равно не может.

(гусеница)

5 этап. Подвижная игра «Живая пантомима».

Команды встают в две шеренги, одна против другой на расстоянии одного шага друг от друга, лицом к ведущему.

Ведущий называет какое – нибудь животное, а участники игры должны сделать движение, характерное для данного животного.

Например, ведущий говорит «дельфин», а сам показывает, как летит птица. Ребята в это время должны имитировать плавательные движения.

Кто ошибся, выходит из шеренги. Выигрывает та команда, у которой в строю осталось больше игроков. Каждый оставшийся игрок получает по 2 балла для своей команды.

Игровое время – 10 минут.

6 этап. Игра «Один вопрос – три ответа.»

Ведущий: Ребята, а сейчас всё внимание на электронную доску. На доске появляется вопрос и три варианта ответа. Из трёх предложенных вариантов вы должны выбрать только 1 правильный ответ. Если участники игры выбирают правильный ответ на вопрос, то их команда получает 1 балл, а если они ещё и поясняют свой ответ, дополняют его своими словами, то получают ещё 1 балл. Если участники выбирают только 1 правильный ответ, но при этом не могут его пояснить, то комментарии даёт сам ведущий.

1. Зачем страус голову в песок прячет?

а) от страха;

 б) разыскивает пищу;

 в) освобождается от паразитов.

Ответ: в.

4

Комментарий: Закрыв свои глаза и опустив голову в горячий песок, страус ждёт (сколько вытерпит), пока погибнут или сбегут с его головы все паразиты. После этого он погружает в песок шею, грудь, взбивает песок крыльями и принимает настоящие песочные ванны.

1. Чем птицы полезны человеку?

а) уничтожением вредителей;

б) пением;

в) как объекты охоты.

Ответ: а.

Комментарий: И поют птицы прекрасно, и общение с ними приятно. Но как узнаешь, что за лето одна сова съедает до тысячи мышей или за несколько дней птенцы одного гнезда съедают 790 майских жуков и 160 их личинок, так сразу и понимаешь, что птицы полезны уничтожением вредителей.

1. Какая змея гнездо строит?

а) тигровый питон;

б) обыкновенная гадюка;

в) королевская кобра.

Ответ: в.

Комментарий: Своё гнездо королевская кобра строит из специально содранных с бамбука веток и листьев. Оно состоит из двух этажей. Яйца кобра располагает на нижнем этаже, а на верхнем располагается сама. Охраняющая гнездо змея очень агрессивна и часто без предупреждения нападает на человека и животных. Королевские кобры – единственные змеи в мире, которые строят гнёзда для своих яиц.

1. Какая птица является чемпионом по нырянию?

а) пингвин;

б) утка;

в) лебедь.

Ответ: а.

Комментарий: Королевский пингвин в поисках пищи может опускаться на глубину до 200 метров и более.

1. Кто из млекопитающих самый быстрый?

а) олень;

б) гепард;

в) дельфин.

Ответ: б.

Комментарий: Самый быстрый зверь на Земле – гепард. Это животное развивает скорость до 110 километров в час. Но бежит недалеко. Если сразу не догонит свою жертву, то тут же возвращается в засаду, т. к. быстро устаёт и вынужден часто отдыхать.[2]

1. Названия каких животных состоят из двух букв?

5

а) у многих животных;

б) таких нет;

в) они очень редки.

Ответ: в.

Комментарий: Уж, як, ёж.[3]

7 этап. Подвижная игра «Лес, болото, озеро».

Игра – соревнование заканчивается игрой «Лес, болото, озеро».

В классе все участники игры встают в большой круг. А около этого круга появляются ещё 3 круга с названиями «лес», «болото», «озеро». Для более быстрой ориентации играющих в трёх этих кругах необходимо поставить таблички с названиями или рисунками – символами «леса», «болота, «озера».

Ведущий называет зверя, птицу, рыбу или насекомое и считает до пяти. В это время играющие бегут, и каждый становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного. Например, в круг, обозначающий «лес», если назван медведь или в круг, обозначающий «болото», если названа птица кулик и т. д. Слово лягушка позволяет встать в любой круг, так как лягушку можно встретить и в лесу, и на болоте, и в озере.

Играющие должны соблюдать следующие правила игры:

1. Менять круг, в который прибежал, нельзя.
2. Если прибежавший хотя бы одной ногой ступит не в тот круг, он выбывает из игры.
3. Тот, кто не успел добежать до круга, тоже выбывает из игры.

Выигрывает та команда, у которой осталось больше игроков. Каждый игрок получает для своей команды 2 балла.

Игровое время – 10 минут.

В конце игры – соревновании «В мире животных» ведущий вместе с участниками игры подсчитывает набранные каждой командой баллы. Команда, которая набрала большее количество баллов получает призы, а проигравшая команда получает поощрительные призы.